小島秀夫
@Kojima_Hideo

MSX1の時は固定色でパレットの概念もなかった。色数が子供のクレヨン級な上、使えない色まであった。勿論、クレヨンと違い、色を混ぜることは出来ない。さらに横ライン2色まで。ヌルも含めて、縁取りをするとそれだけで終わってまう。アーチストではなく、職人だけが工夫をして、絵を描けた時代。

Traducir Tweet

3:07 a. m. · 18 jun. 2011 · Twitter for iPhone

41 Retweets **32** Me gusta

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている